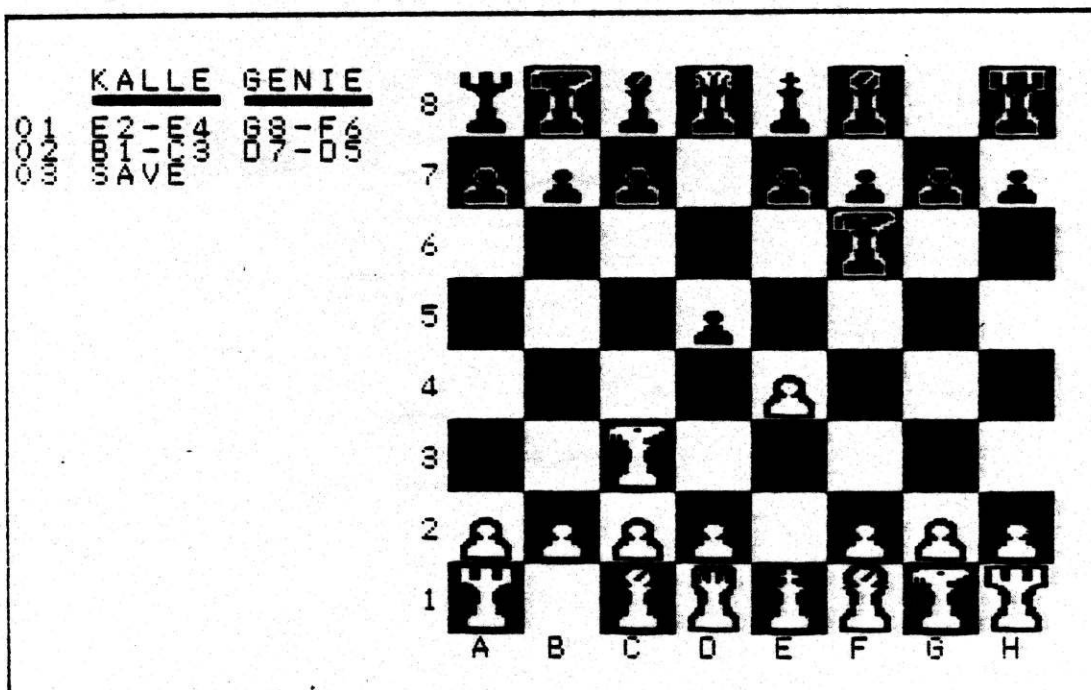


* * * * *
 * C O L O U R - S C H A C H *
 * * * * *

Geschrieben von Kalle Braun
 Copyright 1983 by TCS

Programm und Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt



Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des COLOUR-SCHACH-Programms. Sie haben ein Programm erstanden, das fast alle Möglichkeiten Ihres Colour-Genies ausnutzt, u.a. Tonausgabe, programmierte Zeichen, Veränderung des Bildschirmformats etc. Bevor Sie jedoch beginnen, gegen COLOUR-SCHACH zu verlieren, lesen Sie bitte diese Anleitung genau durch. Sie vermeiden dadurch viele Probleme, die Ihnen die Freude am Schachspielen verderben könnten.

I. Laden des Programms

Schalten Sie Ihr Colour-Genie und drücken Sie (RETURN) als Antwort auf die Frage MEM SIZE?. Geben Sie SYSTEM ein und drücken Sie (RETURN). Der Computer gibt nun ein *? und den blinkenden Cursor aus. Geben Sie SCHACH ein und drücken Sie (RETURN). Legen Sie die Programmkassette in Ihren Rekorder ein, spulen Sie das Band zurück und schalten Sie Ihren Rekorder auf Wiedergabe. Der Computer zeigt während des Ladevorgangs zwei Sternchen in der rechten oberen Ecke an, von denen eines blinkt. Das Programm wird wie üblich gestartet. (Siehe auch das beiliegende Informationsblatt "Hinweise zum Laden von Bändern auf dem Colour-Genie"). Damit ist das Schachprogramm spielfertig.

II. Der Spielbetrieb

Nach dem Starten meldet sich COLOUR-SCHACH mit:

Colour Schach
Copyright 1983 by TCS
(N)eues Spiel,
(D)emonstrationsspiel,
(L)aden von Kassette oder
(E)ingabe einer Position?

Geben Sie N, D, L oder E ein, beachten Sie aber, daß Sie hier nicht die (RETURN)-Taste zu drücken brauchen. Hier nun eine genaue Beschreibung der einzelnen Unterpunkte:

a) Neues Spiel

- Das Programm fragt Sie zunächst nach Ihrem Namen. Geben Sie nun Ihren Namen oder irgendeinen anderen Text von max. 5 Zeichen Länge ein.
- Dann wird gefragt, ob Sie (W)eiss oder (S)chwarz spielen wollen. Drücken Sie die entsprechende Taste.
- Jetzt wird noch der Schwierigkeitsgrad abgefragt. Hierbei handelt es sich um die Anzahl der Halbzüge, die das Programm vorausdenkt. Auf Stufe 0 berechnet es also nur seinen besten Zug, auf 1 zusätzlich noch Ihre beste Erwiderung usw. Drücken Sie also die Taste 0, 1, 2 oder 3

Nun erscheint das normale COLOUR-SCHACH-Display:
Links auf dem Bildschirm die Liste der ausgeführten

Züge, rechts das Schachbrett. Falls Sie Weiss spielen, erscheint in der Spalte, über der von Ihnen eingegebene Text steht, ein kleiner Strich. Dieser Strich zeigt an, daß Sie nun eine von den folgenden 4 möglichen Eingaben machen können:

- T: Der Computer berechnet auf der eingegebenen Schwierigkeitsstufe den für Sie besten Zug und gibt ihn in Ihrer Spalte aus. Falls Sie diesen Zug übernehmen wollen, brauchen Sie nur noch (RETURN) zu drücken. Falls Sie einen anderen Zug machen wollen, löschen Sie den Vorschlag durch 5-maliges Betätigen der Linkspfeil-Taste oder durch (SHIFT)-Linkspfeil.
- SAVE: Die augenblickliche Brettposition wird auf Kassette abgespeichert. Danach wird mit der normalen Eingabe fortgefahren. ACHTUNG: Bitte beachten Sie, daß das Programm die Daten in dem Moment aufzuzeichnen beginnt, in dem Sie (RETURN) drücken. Starten Sie Ihren Rekorder also schon vor Eingabe des SAVE-Kommandos.
- (BREAK): Ein Druck auf die (BREAK)-Taste bringt Sie zurück zum Programmanfang.
- Zugeingabe: Wenn Sie einen Zug in der Form VV-NN eingeben, wobei VV die Koordinaten des Feldes sind, auf dem die Figur, die Sie setzen wollen, bisher steht (Buchstabe,Zahl) und NN die Koordinaten des Feldes, auf das Sie setzen wollen (Beispiel: E2-E4, B1-C3 etc.). Wenn der von Ihnen eingegebene Zug fehlerhaft sein sollte (eigener König wird ins Schach gesetzt u.ä.), sagt das Programm:
Zug fehlerhaft
Neue Eingabe
und kehrt in den Eingabemodus zurück. Sonst wird Ihr Zug ausgeführt und COLOUR-SCHACH berechnet seinen Zug. Ein Zug wird folgendermaßen ausgeführt:
Zuerst blinkt das Von-Feld 10 mal,
dann wird die Figur gesetzt und das Nach-Feld blinkt 10 mal. Währenddessen wird ein Ton ausgegeben. Um eine Rochade oder ein en passant Schlagen auszuführen, genügt es, den entsprechenden Königs- bzw. Bauernzug einzugeben. Die Zugeingabe wird dann durch ein
O-O : kleine Rochade
O-O-O : große Rochade
BxBep : En passant Schlag
ersetzt.

b) Demonstrationsspiel

Nach der Wahl von D fragt Sie das Programm noch nach

der Spielstärke (siehe a), dann startet das Demospiel. Das Programm spielt gegen sich selbst. Um ein solches Demospiel abubrechen, halten Sie bitte die (BREAK)-Taste gedrückt, bis das Programm zum Start zurückspringt. Dies kann manchmal etwas dauern, da das Programm die (BREAK)-Taste nur zwischen zwei Zügen abfragt. Also nicht verzweifeln!!

c) Laden von Kassette

Das Programm liest eine Stellung von Kassette ein, die mit dem SAVE-Kommando aufgezeichnet wurde (siehe a). Danach geht es weiter wie bei a).

d) Eingabe einer Position

Das Programm zeigt rechts auf dem Bildschirm die augenblickliche Position, links die zwölf möglichen Figuren. Über dem schwarzen Bauern links oben blinkt ein Cursor und auf dem Brettfeld A1 auch. Sie können nun beide Cursor steuern. Den Brettcursor steuern Sie mit den 4 Pfeiltasten, den Figurencursor mit (SHIFT) und den Pfeiltasten.

Nun haben Sie folgende Eingabemöglichkeiten:

(CLEAR): löscht das Feld, auf dem der Brettcursor steht

(SHIFT)(CLEAR): löscht das ganze Brett

(RETURN): setzt die Figur, auf der der Figurencursor steht, auf das Feld, auf dem der Brettcursor steht.

(BREAK): Beendet die Eingabe. Das Programm fragt nun, ob die Eingabe korrekt ist. Antworten Sie N, wenn Sie nur aus Versehen die (BREAK)-Taste gedrückt hatten o.ä., sonst antworten Sie J. Nun fragt das Programm wie bei a) nach Ihrem Namen, Ihrer Farbe und der Spielstärke. Außerdem wird noch nach der Zugnummer gefragt und welche Farbe am Zug ist. Geben Sie als Zugnummer eine zweistellige Zahl größer 01 ein und antworten Sie mit W oder S auf die Frage, wer am Zug ist. Dann geht das Spiel weiter, wie unter a) beschrieben.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit COLOUR-SCHACH!!!